



VARNING

Innan du spelar detta spel bör du läsa igenom den viktiga säkerhetsinformationen i Xbox 360™ instruktionsbok och bruksanvisningar till eventuell kringutrustning. Behåll alla bruksanvisningar. De kan behövas vid ett senare tillfälle. Om du behöver ersätta en bruksanvisning kan du gå till www.xbox.com/support eller ringa till Xbox kundstöd (information finns längst bak i instruktionsboken).

Viktig hälsovarning om att spela videospel

Anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Sitt längre från TV-skärmen.
- Använd en mindre TV-skärm.
- Spela i ett väl upplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött.

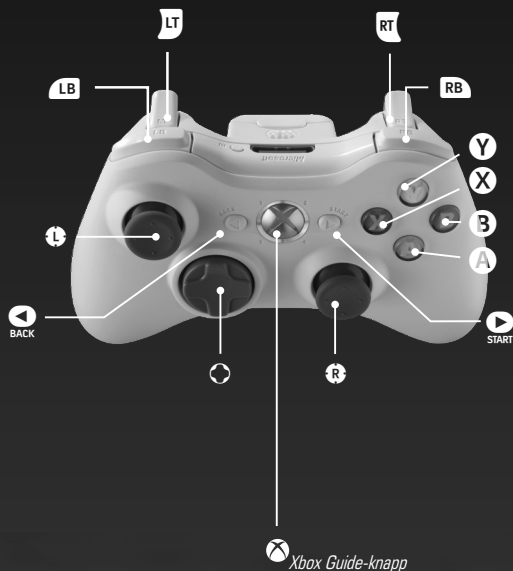
Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

INNEHÅLL

KONTROLLER I SPELET	2
VÄLKOMMEN TILLBAKA, KOMMENDÖR	3
SÅ HÄR SPELAR DU	3
SPELBILDEN	4
SPELUPPLÄGG	6
TAKTIK	11
SPELLÄGEN	14
KOPPLA TILL XBOX LIVE	17
GARANTI & KUNDSUPPORT	19

Kolla in EA™ online på www.ea.com

XBOX 360 HANDKONTROLL



KONTROLLER I SPELET



VAL OCH KONTROLLKOMMANDON


Handling	Kontroll
Välj alla enheter på skärmen	LT + A
Välj hela armén	LT + A A
Lägg till enhet(er) i markering	LB + A
Välj enhetstyp på skärmen	RB + A
Välj enhetstyp i hela armén	RB + A A

VÄLKOMMEN TILLBAKA, KOMMENDÖR

Det tredje tiberiumkriget har inletts.

År 2047 flammade den långa och lågintensiva kampen mellan de allierade nationerna i GDI (Global Defense Initiative) och superkraften i skuggorna, kallad Nods Broderskap, upp till en eldstorm som härjar hela planeten. Båda fraktionerna kämpar om tiberium, en gåtfull grön kristall av utomjordiskt ursprung som både är den slutgiltiga naturresursen och den värsta miljökatastrofen någonsin. Insatserna kunde inte vara högre – den som har kontroll över tiberium bestämmer mänsklighetens och planeten Jordens öde. Det här våldsamma globala kriget mellan GDI och Nod är dock bara början. Människorna kommer snart att upptäcka att de inte är ensamma i universum ... och att de inte är den enda rasen som kämpar om tiberium.

SÅ HÄR SPELAR DU

Tryck på  för att gå till huvudmenyn.

HUVUDMENY

Starta ett spel för en spelare eller ett multiplayer-spel, ändra inställningar, m.m.

REKRYTTRÄNING (BOOTCAMP)

Lär dig de viktiga färdigheter du behöver för att spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

EN SPELARE (SINGLE PLAYER)

Starta eller fortsätt en sammandrabbning eller kampanj för en spelare som GDI eller Nods Broderskap. OBS! Du måste slutföra den första krigsskådeplatsen i GDI-kampanjen för att låsa upp Nod-kampanjen.

XBOX LIVE ALTERNATIV (OPTIONS)

Spela mot upp till tre motståndare via Xbox Live.

FILMER (MOVIES)

Ändra inställningar för ljud, bild och kontroller, eller visa medverkande.

Se filmer som du låst upp genom att spela spelet.

ALTERNATIV

Om du vill ändra inställningarna väljer du OPTIONS från huvudmenyn.

AUDIO/VIDEO

För skjutreglagen för att ändra ljusstyrka, musik, effektvolyum, röst-, omgivnings- och filmnivåer.

SPELINSTÄLLNINGAR (GAME SETTINGS)

För skjutreglaget för att ändra rullningshastighet eller aktivera/inaktivera hälsostaplar, markeringsplattor, verktygstips o.s.v.

KONTROLLER (CONTROLS)

Visa en förteckning över kontroller.

XBOX LIVE- INSTÄLLNINGAR (XBOX LIVE SETTINGS)

Välj en favoritarmé i Xbox Live-strider eller ändra Xbox Vision Cam-inställningar.

MEDVERKANDE (CREDITS)

Visa *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*™-medverkande.

SPELBILDEN



STRIDSFÖNSTRET (BATTLE WINDOW)

I stridsfönstret (Battle Window) kan du producera och placera ut byggnader, beordra enheter att förflytta sig och anfalla samt använda specialkrafter och mycket annat. Stridsfönstret visar bara en del av den samlade kartan i taget.

- ▲ Om du vill rulla stridsfönstret (Battle Window) för du i den riktning som du vill förflytta dig. Stridsfönstret börjar rulla. Släpp för att sluta rulla.
- ▲ Zooma in eller ut med /.

FOG OF WAR

Varje enhet har en synvidd, vilket betyder att det du ser i stridsfönstret (Battle Window) är det som alla dina enheter kan se. Områden på kartan utanför denna synvidd täcks av en halvgenomskinlig dimma, så kallad Fog of War. Denna dimma döljer fiendens enheter och byggnader och visar endast terrängen och civila byggnader. Fog of War lyfts endast när dina enheter återvänder till området.

I vissa kampanjuppgifter täcker ett extra lager – ett svart hölje – utforskad terräng. När du utforskar kartan lyfts höljet efter hand så att terräng, byggnader och enheter under det visas. När höljet lyfts är det borta för alltid. Allt utanför enheternas synvidd är dock fortfarande dolt av Fog of War. Som i vanliga kampanjuppgifter tas Fog of War bort när du återigen är inom synvidden.

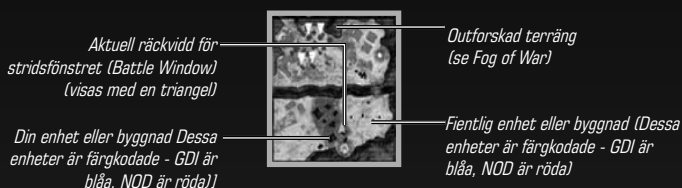
KOMMANDORAD (COMMAND BAR)

Använd kommandoraden för att hantera din bas och dina styrkor. Oavsett var du är och vad som visas i stridsfönstret (Battle Window) kan du alltid bygga nya enheter och byggnader på kommandoraden. Du behöver inte visa basen varje gång du vill starta en produktion.


- ▲ På kommandoraden (Command Bar) finns ett Informationsfönster (Information Window) med information om valda enheter, byggnader, m.m. Om du vill veta mer om något på kommandoraden placerar du markören över dess ikon.

RADARMINIKARTA

Kommandoraden innehåller din slagfältsradar, även kallad minikartan. Håll ett öga på radarn eftersom den ofta visar fiendliga truppörelser innan du upptäcker dem i stridsfönstret (Battle Window). Var dock försiktig: I vissa fall kan radarn slås ut.



MÅL (OBJECTIVES) (ENDAST KAMPANJ)

Om du vill visa dina uppdragsmål trycker du på  för att visa menyn Mål (Objectives). Du måste slutföra alla dina huvudmål för att slutföra ett uppdrag. (Observera att dina huvudmål kan ändras under en strid.) Du behöver inte genomföra dina bonusmål, men om du gör det får du fler resurser eller andra belöningar.

Tips: När alla huvudmål är slutförda slutar uppdraget automatiskt i en seger. Om du tänkt genomföra några bonusmål måste du göra det med minst ett huvudmål kvar.

SPELUPPLÄGG

Följande översikt är avsedd att ge nya spelare den information de behöver för att spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

UPPFÖRA BYGGNADER

Det är inte ovanligt att ett uppdrag inleds med bara en konstruktionsanläggning (Construction Yard). Börja omedelbart bygga resten av din bas.

Så här uppför du en byggnad:

1. Välj konstruktionsanläggningen (Construction Yard). De byggnader som kan uppföras visas som ikoner i sammanhangsfönstret (Context Window) på kommandoraden.

Obs! Om en ikon är nedtonad beror det antingen på att du saknar tillräckliga resurser för att köpa den eller att du inte förvärvat rätt resurser eller teknologier.

2. Välj ikonen för den byggnad som du vill uppföra. En skuggad timer visas över ikonen. När tiden minskar tas de krediter som byggnaden kostar ut. När tiden gått ut är byggnaden redo att placeras ut och dess ikon blinkar.

Obs! Om du får slut på krediter under uppförandet pausas konstruktionen tills du får mer krediter. När dina krediter fyllts på återupptas uppförandet automatiskt.

3. Placera markören på den plats i stridsfönstret (Battle Window) där du vill uppföra byggnaden. (Du ser att markören ändrats till en genomskinlig bild av byggnaden.) Du måste bygga inom basens markherraväld, som är ett cirkelformat område runt de flesta av dina byggnader. Om den byggnad du vill uppföra visas i rött kan du inte uppföra den på den platsen.
4. När du bestämt placeringen trycker du på **A** för att placera ut byggnaden.
5. Om du vill avbryta utplacering av byggnaden trycker du på **B**.

TRÄNA UPP ENHETER

När du uppför byggnader som kaserner (Barracks) eller krigsfabriker (War Factories) kan du använda dem för att träna upp stridförande enheter.

Obs! Innan du kan bygga enheter måste du först uppföra en kasern (Barracks) (GDI), Nods hand (Nods Broderskap) eller Portal (Scrin). I den här handboken använder vi termen kasern för alla de tre fraktionerna.

Så här tränar du upp enheter:

1. Tryck på **A** på kasernen (eller enhetproduktionsbyggnaden) för att välja den.
2. Dra och håll **U** för att öppna menyn Enheter (Units). De enheter som är tillgängliga för uppträning visas.
3. Välj ikonen för den enhet som du vill träna upp. En skuggad timer visar hur lång tid det tar att bygga enheten.

Obs! Starta en produktionskö genom att flera gånger välja ikonen för de enheter som du vill bygga. En siffra visas på ikonen, vilken indikerar hur många enheter du beställt.


4. När enheten är klar kommer den ut och inställer sig till tjänstgöring.



FÖRSE DIN BAS MED STRÖM.

Basen behöver ström för att fungera. När du utökar basen med fler byggnader behöver du också mer ström. Om basen får ont om ström händer följande: radarn går ned, dina basförsvar slutar fungera och det tar längre tid att uppföra nya byggnader och träna upp nya enheter. Så fort du får tillbaka tillräckligt med ström försvinner alla dessa effekter. Din konstruktionsanläggning (Construction Yard) genererar lite ström, men du måste uppföra kraftverk för att generera mer. När ett kraftverk uppförts ökar kraftmätaren (Power Meter).

- ▲ Du kan se hur mycket ström du har tillgång till och hur mycket du använder för tillfället med hjälp av kraftmätaren.

Obs!: Om du får ont om ström kan du välja att stänga av en eller flera byggnader för att spara ström. Detta gör du genom att välja en byggnad, dra och hålla  och sedan välja alternativet Stäng av (Power Down) på kommandoraden (Command Bar). En varning dock, avstängda byggnader är helt inaktiva. Detta betyder t.ex. att du inte längre kan träna upp enheter i en avstängd krigsfabrik (War Factory). Byggnader som påverkas av EMP-vapen anses vara avstängda.

RESURSER (RESOURCES)

Det kostar krediter att skapa enheter och uppföra byggnader samt forska fram uppgraderingar och använda krafter. När du väljer ett objekt eller en åtgärd som kräver krediter börjar medel dras från ditt konto tills hela beloppet har betalats. (Stödkrafter (Support Powers) drar krediter i en klumpsumma.)

- ▲ Du börjar en typisk match med tillräckligt många krediter för att skapa grundläggande enheter och uppföra grundläggande byggnader. För att slutföra drabbningen måste du dock samla in fler krediter.
- ▲ Om du väljer att utföra en uppgift som kräver krediter, men får slut på krediter, pausas uppgiften tills du tjänat in mer.
- ▲ Du kan få fler krediter genom att söka upp tiberium och sedan bygga ett raffinaderi (Refinery) i närheten av det. Raffinaderiet har en skördare (Harvester) som automatiskt söker upp och hämtar tiberium, som sedan konverteras till krediter. När du bygger ett raffinaderi nära tiberium tar det naturligtvis mindre tid för skördare att samla in resurser.

UPPGRADERA TEKNOLOGI (UPGRADING TECHNOLOGY)

Med byggnader som teknologicentret (Tech Center) kan du forska fram nya teknologier för att förbättra dina enheter. När de forskats fram påverkar uppgraderingar omedelbart alla enheter av den aktuella typen – inklusive enheter som redan är i fält.

- ▲ Om du vill uppgradera en byggnad väljer du först byggnaden och sedan uppgraderingsikonen på kommandoraden (Context Window). Uppgraderingen tar tid och kostar krediter, som byggnader och enheter.

ENHETER, BYGGNADER OCH KRAFTER

Grundliga kunskaper om den arsenal som står till ditt förfogande är utmärkande för en begåvad befälhavare.

STÖDKRAFTER (SUPPORT POWERS)

Stödkrafter (Support Powers) är särskilda egenskaper som är specifika för den fraktion du slåss för. De visas som ikoner på fliken Förmågor (Powers) intill minikartan. Tryck på **A** på fliken Förmågor för att öppna kommandoraden för förmågor och tryck sedan på **↔** för att navigera på kommandoraden.

- ▲ När du har använt en stödkraft måste du vänta en stund innan du kan använda den igen.
- ▲ Stödkrafter låses automatiskt upp när du uppför den nödvändiga byggnaden.

UPPGRADERINGAR (UPGRADES)

Många enheter kan uppgraderas med olika teknologier, som avancerade vapen och nya förmågor.

- ▲ För att uppgradera en enhet måste du först forska fram uppgraderingen i en specifik fraktionsbyggnad. Välj motsvarande byggnad och välj sedan den ikon som representerar uppgraderingen. Kostnaden dras från dina krediter och uppgraderingen forskas fram.

Obs! Även efter att du forskat fram en uppgradering måste den byggnad där forskningen bedrevs vara i drift för att du ska kunna utnyttja uppgraderingen. Om byggnaden förstörs måste du återuppföra byggnaden för att återfå fördelarna med uppgraderingen.

FÖRMÅGOR (ABILITIES)

Förmågor (Abilities) är enhetsspecifika specialfunktioner som spelaren initierar. Till skillnad från de flesta stödkrafter (Support Powers) kostar de flesta förmågor inga resurser per användning (även om vissa gör det). Precis som stödkrafterna kräver dock även förmågorna en väntetid innan de kan användas igen. Vissa förmågor måste forskas fram innan de kan användas.

KONTROLLERA DINA STYRKOR

En bra befälhavare vet när han ska beordra sina styrkor att hålla ställningarna, gå till en strategisk reträtt eller att anfalla. Lär dig vad som krävs för att leda dina styrkor till seger.

GRUNDLÄGGANDE FÖRFLYTTNINGSKONTROLLER

Förflyttning (Movement)

Välj en enhet som du vill flytta. Placera nu markören över öppen mark i stridsfönstret och tryck på **A**. De flesta enheter beskjuter automatiskt fiendeenheter inom räckhåll medan de förflyttar sig till en angiven punkt.

Anfall (Attack)

Om du vill anfalla en fiende väljer du dina enheter och väljer sedan målet med **A**.

Samlingspunkter (Rally Points)

Om du vill ange samlingspunkter för alla enheter som produceras i en byggnad väljer du byggnaden och väljer sedan den plats på slagfältet där du vill att enheterna ska samlas genom att trycka på **A**. Obs! När du har angivit en samlingspunkt lämnar dina nytränade enheter kasernen och går direkt till den platsen.



STÄLLNINGAR (STANCES)

Ange enheternas ställning för att bestämma deras stridförande inställning. Det finns flera alternativ att välja mellan.

- ▲ Om du vill ändra ställningen för en grupp av enheter väljer du gruppen och väljer sedan önskad ställningsknapp på kommandoraden.

Aggressiv (Aggressive) Enheterna närmar sig, anfaller och förföljer alla enheter som kommer inom synhåll.

Vakt (standard) (Guard) Enheterna närmar sig och anfaller fiender som kommer inom synhåll. När fienderna förstörs eller flyr återgår dina enheter till sina positioner.

Håll ställningarna (Hold Ground) Dina enheter rör sig inte, men beskjuter alla fiender som kommer inom räckhåll. Obs! Den här ställningen är användbar för defensiva strategier eller artillerienheter.

Avvaktande (Hold Fire) Enheter i den här ställningen skjuter inte tillbaka och förföljer inga fiender. Obs! Den här ställningen är användbar för stealth-skyddade enheter.

VETERANENHETER (UNIT VETERANCY)

När enheterna anfaller fiendens enheter och byggnader får de erfarenhet. När en enhet fått tillräckligt mycket erfarenhet blir den upphöjd till en ny veterannivå. En särskild ikon i stridsfönstret (Battle Window) identifierar veteranenheter. Veteranenheter är bättre på sina uppgifter.

- ▲ **Veteran**-enheter ger större skada och tål mer stryk (jämfört med enheter som inte är veteraner).
- ▲ **Elit**-enheter ger större skada och tål mer stryk (jämfört med enheter som är veteraner).
- ▲ **Hjälte**-enheter ger större skada och tål mer stryk (jämfört med elitenheter). De anfaller också snabbare, helas automatiskt och skjuter röd spårjusammunition.

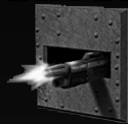
FÖRHANDSGRANSKA FORMERING (FORMATION PREVIEW)

När du fått ihop en rejäl armé kan det vara en god idé att sätta ihop enheter i en organiserad formering. Med formeringsförhandsgranskningen slipper du gissa hur du ska organisera trupperna genom att ordna dem automatiskt.

Så här använder du formeringsförhandsgranskning:

1. Välj en grupp av enheter.
 2. Placera markören där du vill att enheterna ska formeras.
 3. Tryck och håll ned **A** över öppen mark. En förhandsvisning av formeringen visas.
 4. För **↺/↻** för att rotera formeringen så att den är i önskad riktning och för sedan **↻/↺** för att ändra stridslinjen och styra djup och bredd på den resulterande formeringen.
 5. Släpp **A**. Trupperna flyttas nu automatiskt till önskad destination och ställer upp sig i den förhandsvisade formeringen.
- ▲ Prova formeringar i kombination med Håll ställningarna för att bilda en försvarslinje.

FÖRLÄGGA INFANTERI (GARRISONING INFANTRY)



Många civila byggnader och en del andra byggnader kan befästas med infanterienheter. Genom att förlägga infanteri i byggnader får de skydd och en bonus i form av utökad anfällsräckvidd. Fiender som anfaller förlagda styrkor måste först tillfoga den befästa byggnaden stor skada, vilket då leder till att styrkorna automatiskt lämnar den.

- ▲ Du kan befästa en byggnad genom att välja önskade infanterienheter och sedan placera markören över den byggnad som du vill befästa. Markören ändras till en befästningsmarkör. Tryck på **A** för att få enheterna att gå in i byggnaden.
- ▲ Du kan beordra enheter att lämna en befäst byggnad genom att trycka och hålla ned **RT** för att öppna byggnadens kommandorad. Välj alternativet för att lämna byggnaden och tryck på **A**.

Obs! Vissa enheter, t.ex. GDI:s grenadjärer (Grenadier), har attackförmågor som direkt eliminerar fiendeenheter i befästa byggnader.



LÅDOR

Dessa grå GDI-771g låslådor bör ses som gynnsamma mål. Knäck upp en av de här lådorna så kan du hitta något användbart, från extra krediter till extra helande till automatiska veteranuppggraderingar.

- ▲ Ta en låda genom att beordra enheter att röra sig till dess position.



TUNNOR

De tunnor som du ibland stöter på, slarvigt utspridda på slagfältet, ska ej förväxlas med lådor. De kan innehålla mycket flyktiga kemikalier som exploderar när de beskjuts. Prova att skjuta på en som är i närheten av en fientlig enhet.



TAKTIK

Det finns fortfarande mycket kvar att lära innan du bemästrat grunderna för *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Följande taktik kan hjälpa dig att lyckas med dina strider.

GRUNDLÄGGANDE BASKONSTRUKTION (BASE BUILDING 101)

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kommer du att tillbringa större delen av tiden med att strida. Stridstaktik är visserligen viktigt, men vissa strider vinnas innan de börjar av spelare som byggt upp sin bas strategiskt. De beslut du fattar mycket tidigt i en match påverkar ofta utgången. Det är därför viktigt att du lär dig att snabbt och effektivt bygga en bas.

SNABBA TIPS

- ▲ Överväg att bygga en lyftkran (Crane) direkt. Den huvudsakliga fördelen med en lyftkran är att du kan bygga dubbelt så många byggnader på samma tid som med bara en konstruktionsanläggning (Construction Yard).
- ▲ Överväg att tidigt expandera för att få ytterligare resurser och bygg alltid minst en extra skördare (Harvester) för varje raffinaderi (Refinery) du bygger. Skördare bygger upp din ekonomi och måste därför skyddas till varje pris.
- ▲ Inrätta basförsvar där du är som mest sårbar. Det kan vara frestande att placera dina oskyddade kraftverk (Power Plants) mot baksidan av basen, men en slug motståndare kommer att utnyttja detta.

INAKTIVA BYGGNADER (DISABLED BUILDINGS)

Det är viktigt att du kommer ihåg att alla fördelar som en byggnad ger (t.ex. möjligheten att bygga nya typer av enheter) inte är tillgängliga om den bygganden är inaktiv (t.ex. när strömmen är avstängd).

- ▲ En byggnad som träffats av en EMP-puls anses vara en inaktiv byggnad. Det är därför viktigt att du skyddar din bas från EMP-attacker när så är möjligt.

Tips! Glöm inte bort basen i stridens hetta. Fortsätt bygga tills du har tillgång till alla enheter, uppgraderingar och stödkrafter du behöver för att vinna. (Mer information om stödkrafter finns på sid. 8.)

FOKUSERA ELDGIVNINGEN

Det är generellt sett bättre att eliminera motståndare en i taget i stället för att sprida ut dina anfall för tunt. Även en nästan utslagen fiende kan orsaka betydande skador, så därför är det bäst att förstöra fiender en efter en för att gallra i deras led och överväldiga deras styrka. Försök att först prioritera de mål som är farligast eller mest sårbara.

BYGGNADER UNDER ANFALL? SÄLJ DEM

Om dina byggnader anfalls och situationen verkar hopplös kan du överväga att sälja byggnaderna innan de förstörs. Tänk dock på att det antal krediter du får när du säljer minskar ju mer skadad byggnaden är.

AKTA DIG FÖR INGENJÖRER (ENGINEERS)

Trots att GDI:s ingenjörer (Engineers), Nods sabotörer (Saboteurs) och Scrins assimilatorer (Assimilators) är relativt svaga enheter har en viktig roll gemensam – att ta över fiendens byggnader och teknologibyggnader. Därför ska en smart befälhavare aldrig underskatta ingenjörsenheten.

- ▲ Det är enklare än du tror att få in din ingenjör bakom fiendens linjer. GDI och Nod kan använda sitt infanteris Kalla på transport (Call Transport)-förmåga för att flyga in dem bakom fiendens linjer. Scrins assimilator (Assimilator) är stealth-skyddad – och därmed osynlig – när den inte rör sig.
- ▲ Ingenjörer (Engineers) kan också erövra gångarenheter, som Juggernaut och Avatar, sedan gångarna fallit till marken när de besegrats.

Tips! För att strö salt i såren på fienden kan du sälja en fientlig byggnad direkt efter att du erövrat den eller börja tillverka egna enheter i snabb takt.

AVANCERADE FÖRFLYTTNINGSDORDER

Enheter i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* är intelligenta nog att veta hur de bäst ska hantera de flesta situationer där de lämnats åt sitt eget öde. Exempelvis anfaller de automatiskt fientliga enheter som kommer inom räckhåll. När du blir mer erfaren kan du införliva följande avancerade förflyttningsorder i din repertoar för att få ett taktiskt övertag på dina motståndare.

ATTACKFÖRFLYTTNING

När enheter får order om en attackförflyttning stannar valda enheter för att anfalla fientliga enheter eller basförsvar längs färdvägen. Detta är ett effektivt sätt att möta en fientlig styrka eller storma en fiendebas.

- ▲ Du kan beordra en attackförflyttning genom att välja önskade enheter och sedan dubbeltrycka på **A** över öppen mark.

OBS! Du kan också tvinga en attack mot en neutral byggnad genom att trycka med **A** två gånger på den neutrala byggnaden.



PANSAR MOT

Tanks och andra bepansrade fordon tar mer skada från sidan och betydligt mer skada bakifrån. Använd den här kunskapen till din fördel och skydda dina styrkor väl.

NEDTRYCKT INFANTERI

När de beskjs kan infanteri bli nedtryckt. När detta händer ser du hur dina trupper lägger sig på magen. Nedtryckt infanteri rör sig långsammare än vanligt, men är bättre försvarade med sin låga profil.

Tips! I allmänhet är mer kraftfulla vapen bättre på att trycka ned infanteri. Kom ihåg det här när du funderar på hur du bäst ska använda och motverka infanterienheter.

INFANTERISKYDD

Infanteri går automatiskt ned på knä i skydd när de beordras att förflytta sig intill civila byggnader och andra stora hinder i omgivningen. Enheter i skydd är bättre försvarade och nästan omöjliga att trycka ned.

Tips! Använd dina kunskaper om infanteriskyddstaktik för att få en fördel mot likvärdiga styrkor i stadsoperationer.

SUPERVAPEN

Alla de tre fraktionerna i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har minst ett supervapen – något så destruktivt att det nästan kan slå ut motståndet från kartan. Dessa supervapen är idealiska för användning vid ett dödläge, när din fiende har grävt ned sig rejält. En varning dock – i det ögonblick du konstruerat en supervapenbyggnad visas en nedräkningstimer som både du och dina motståndare kan se. Bli inte överraskad om fienden intensifierar sina ansträngningar att tillintetgöra dig innan tiden går ut.

Obs! Nedräkningen stannar tillfälligt om basen får slut på ström.

Tips! Trots att supervapen är extremt kraftfulla är de inte garanterat avgörande. Spara en del styrkor för att rensa ut de återstående fiendestyrkorna vid behov.

SPELLÄGEN

KAMPANJ (CAMPAIGN)

Mars, 2047. En massiv kärnvapenexplosion detonerar högt på natthimlen och markerar slutet på GDI:s militära kommandocentral i omloppsbana och inledningen på det tredje tiberiumkriget.

Tiberium. För GDI är det ett utomjordiskt ämne som förorenat Jorden och snart gjort den obeboelig, och sprider sig med en alarmerande hastighet. För Nods Broderskap (Brotherhood of Nod) är tiberium mänsklighetens öde, ett ämne med stor kraft, förutspått av deras gåtfulla ledare Kane. GDI:s högsta önskan är att helt undanröja tiberium från Jordens yta. Nod vill inget mindre än att ha total kontroll över det de anser vara Jordens mest värdefulla resurs. Krig rasar över tiberium och hela planetens öde står och väger.

Det är här du kommer in i bilden Kommendör. Välj din lojalitet och ge dig ut i strid. Tiberiumkrigets utgång ligger i dina händer.

- ▲ Om du vill inleda en kampanj väljer du ENSPELARE på huvudmenyn och väljer sedan antingen GDI eller NOD.



OBS! Du måste slutföra den första krigsskådeplatsen i GDI-kampanjen för att låsa upp Nod-kampanjen.

- ▲ Efter varje slutfört kampanjuppdag får du en medalj. Vilken medalj du får beror på den valda svårighetsgraden. Bättre medaljer (Superior Medals) utdelas för slutförda uppdag vid högre svårighetsgrader. Slutför alla bonusmål i ett uppdag för att få ett band.
- ▲ Mellan kampanjuppdag återkommer du till skärmen Krigsskådeplats (Theater of War) där du kan välja nästa uppdag, gå till en annan krigsskådeplats (om någon är tillgänglig) och spela om tidigare uppdag. På skärmen Krigsskådeplats visas de medaljer du förärats i varje uppdag.

SAMMANDRABBNING

Sammandrabbningar är enspelarstrider där du ställs mot en eller flera datorstyrda motståndare.

Starta en sammandrabbning:

1. Välj EN SPELARE (SINGLE PLAYER) i huvudmenyn och sedan SAMMANDRABBNING (SKIRMISH).
2. Välj NY (NEW).
3. Välj mellan två till fyra datorkontrollerade spelare genom att antingen välja AI eller STÄNGD (CLOSED) i varje ruta.
4. Välj resurser och startpositioner. Aktivera eller stäng av lådor (Crates) på kartan (mer information på s. 10).
5. Använd  för att välja lagnummer, lag och färg. Tryck på  för att börja spela.

ANPASSNINGSBART AI

Du kan anpassa uppförandet för datorns AI i både sammandrabbnings (Skirmish)- och multiplayer-spel med fyra olika svårighetsgrader och fem olika personligheter. Detta gör att du kan ställa in spelet för att passa din smak och dina önskemål om utmaning.

AI-SKICKLIGHETSNIVÅER

Det finns fyra olika svårighetsgrader att välja på för datorstyrda spelare.

LÄTT (EASY)

Rekommenderas för nybörjare på realtidsstrategi eller de som vill experimentera. Vänta dig inte mycket motstånd.

MEDEL (MEDIUM)

Rekommenderas för de flesta spelare. Här får du en ärlig match.

SVÅR (HARD)

Rekommenderas för erfarna spelare som vill ha en utmaning. AI-spelaren gör sitt yttersta utan att fuska.

BRUTAL

Rekommenderas för hardcore-spelare som vill vinna med minsta möjliga marginal – eller inte alls. Brutala AI-spelare får dubbel inkomst som enda fördel.

AI-PERSONLIGHETER

Det finns fem olika AI-personligheter som bestämmer vilken typ av speltaktik din motståndare använder.

BALANSERAD (BALANCED)

Den här personlighetstypen föredrar blandade styrkor och en rättvis stil som inte betonar försvar före anfall.

RUSNING (RUSHER)

Förbered dig på att snabbt få försvara dig mot den här personlighetstypen, som omedelbart går till attack.

SKÖLDPADDA (TURTLE)

Du måste kämpa obevekligt för att knäcka skalet på den här försvarsinriktade personlighetstypen, som också fokuserar på att samla resurser.

GERILLA (GUERRILLA)

Vänta dig det oväntade från den här personlighetstypen, som kommer att trakassera dig med snabba avledningsmanövrer.

ÅNGVÄLT (STEAMROLLER)

Den här personlighetstypen föredrar beslutsam kraft. Den avser att bygga en överväldigande armé för ett direkthanfall.



XBOX LIVE

Spela mot vem som helst, när som helst och var som helst på Xbox Live®. Bygg upp din profil (dina spelarfakta). Chatta med dina kompisar. Hämta innehåll på Xbox Live Marketplace. Skicka och ta emot röst- och videomeddelanden. Anslut dig nu och gå med i revolutionen.

ANSLUTA DIG

Innan du kan använda Xbox Live måste du ansluta Xbox-konsolen till Internet med en höghastighetsanslutning och registrera dig för Xbox Live-tjänsten. Du kan se om Xbox Live finns där du bor och hur du ansluter till Xbox Live genom att gå till **www.xbox.com/live**.

FAMILY SETTINGS

Med dessa enkla, flexibla verktyg kan föräldrar bestämma vilka spel unga spelare ska få tillgång till beroende på spelets innehåll. Det finns mer information på www.xbox.com/familysettings.

REGISTRERING OCH ABONNEMANG KRÄVS FÖR ÅTKOMST AV ONLINEFUNKTIONERNA.

EA:S VILLKOR OCH REGLER OCH FUNKTIONSUPPDATERINGAR FINNS PÅ WWW.EA.COM.

INTERNETANSLUTNING KRÄVS. DU MÅSTE VARA MINST 13 ÅR FÖR ATT REGISTRERA DIG ONLINE.

EA KAN STÄNGA AV ONLINEFUNKTIONERNA 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ WWW.EA.COM.

ONLINE-HUVUDMENY (ONLINE MAIN MENU)

SNABBMATCH (QUICK MATCH) EGEN (CUSTOM)

Matchar automatiskt ihop dig med en motspelare för en duell mellan två spelare.

Anpassa inställningar för speltyper, antal spelare och rankade eller orankade spel, och få sedan automatiskt en eller flera motståndare med samma inställningar.

SKAPA (CREATE)

Agera värd för ett Xbox Live-spel. Välj en speltyp, antal spelare, karta, inledande resurser, startpositioner och önskad fraktion, och bestäm om spelet ska vara öppet (alla kan delta), stängt (ingen kan delta), AI (med datorstyrda motspelare) eller privat (endast inbjudna).

RANKING (RANKINGS)

Se vilka som är de bästa Command & Conquer 3 Tiberium Wars-spelarna.

ALLMÄN STATISTIK (OVERALL STATS)

Visa din allmänna statistik för online-spel.

VILLKOR (TERMS & CONDITIONS)

Läs EA:s villkor för användning.

- ▲ Om du vill starta ett anpassat spel väljer du EGEN och trycker på **A**. Välj spelinställningar och tryck på **A** igen. En laddningsskärm visas.

ONLINE-SPELLÄGEN

Det finns fyra olika multiplayer-spellägen.

Duell (Versus)

Upp till fyra spelare eller lag (eller datorstyrda motståndare) ställer upp i en holmgång där det bara finns utrymme för en överlevande sida.

Belägring (Siege)

Börja spelet med en oframkomlig del mitt i karten mellan dig och dina fiender. När en timer räknats ned försvinner den ogenomträngliga energiväggen. Den spelare som först förstör alla enhetsproducerande byggnader eller alla enheter vinner.

Inta och håll kvar (Capture and Hold (CAH))

Lag slåss om att inta och hålla olika kontrollpunkter utspridda på karten. Håll kontrollpunkten under en viss tid för att tjäna poäng. Den som först når angivet antal poäng vinner.


Ta flaggan (Capture the Flag (CTF))

Försök att erövra den neutrala flaggan på karten och sedan föra den tillbaka till din bas. Det första laget som för tillbaka ett angivet antal flaggor till sin bas eller har tagit flest flaggor när tiden går ut vinner.

Herre på toppen (King of the Hill (KOH))

Motståndarlag slåss om att ta kontroll – och hålla den – över en kontrollpunkt mitt på karten. Spelaren som håller kontrollpunkten längst (eller under ett antal minuter som bestämts innan spelet inleds) utses till vinnare.

LIVE WHISPERING

Om du har ett Xbox-kompatibelt headset kan du växla mellan att tala med alla och bara tala med din lagkamrat. Detta gör du genom att trycka på .


VISION CAM

Om din Xbox Live Vision-kamera är ansluten visas bilden för andra spelare i lobbyn och i spelet.

- ▲ Om du inte har någon Vision-kamera visas din gamer-bild, men du kan se bilder på andra spelare som har aktiverade Vision-kameror.

SPARA OCH LADDA

Dina kampanjframsteg sparas automatiskt om du väljer att fortsätta efter ett framgångsrikt uppdrag. Om du väljer att avsluta kommer du till huvudmenyn och dina framsteg sparas inte automatiskt. Du måste ha en spelarprofil (gamer profile) för att kunna spara eller ladda spel.

- ▲ Om du vill ladda ett sparat spel väljer du EN SPELARE (SINGLE PLAYER) på huvudmenyn. Välj antingen GDI eller NOD och välj sedan LADDA (LOAD). Välj ett sparat spel i listan och välj sedan LADDA SPEL (LOAD GAME).
- ▲ Om du vill spara ett pågående spel trycker du på  för att öppna pausmenyn och väljer SPARA (SAVE).

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA-logotypen, Command & Conquer och Command & Conquer 3 Tiberium Wars är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Alla övriga varumärken är egendom som tillhör respektive ägare.